

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

Komplettlösung von Ludwig Kratz
für

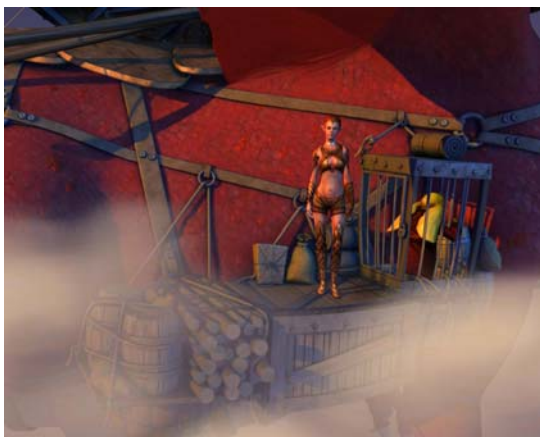
CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Prolog - Die Befreiung des Gremlin

Wir betrachten das Seil und können damit nach rechts auf die andere Seite des Beines schwingen. Mit dem Gremlin über alles sprechen. Er muss befreit werden und so sehen wir uns den Käfig genauer an. Wir betrachten das Befestigungsseil oben und auch oben den Holzbalken. Wieder mit dem Gremlin sprechen, alles durchgehen, vor allem aber, dass unsere Heldin den Gurt nicht mit bloßen Händen lösen kann und sie ohne Hilfe nicht auf den Rücken des Drachens kommt. Wir erhalten so eine **Bullenpeitsche**.

Die Peitsche nun mit dem Holzbalken benutzen und nach oben klettern.



Den Karton rechts betrachten und dann daraus eine **Schnur mit Angelhaken** mitnehmen. Den Holzstab mit der roten Fahne ebenfalls ins Inventar befördern und auch das Schwert aus dem Waffenständer gegenüber. Doch das geht nicht so einfach. Also die Schnur an den Holzstab knoten und so hat man eine **Angel**. Mit ihr holen wir uns das **Schwert** und klettern wieder runter und mit dem Gremlin reden und dann schließlich das Schwert auf das Befestigungsseil benutzen. Weiter geht es in der Zwergenkneipe!

Zwergenkneipe - Die Ratte fangen

Wir spielen als Wilbur weiter und nehmen von der Theke die **Brechstange**. Das Rattenloch untersuchen und ein **Fellstück der Ratte** mitnehmen. Weiter alles untersuchen und da wir beim Kellermeister nichts mehr erreichen können, begeben wir uns nach links in die

Küche:

Auch hier wird natürlich alles untersucht und wir nehmen gleich rechts aus dem Fass etwas **Müll** mit. Dann vom Herd die **Kaffeekanne**, die **Küchenabfälle** von der Platte unterhalb des Fensters und das **Netz** darunter ins Inventar befördern. Zum Schluss versuchen wir noch den Topf mit dem grünen Schleim zu bekommen, was aber misslingt.



Jetzt wieder zum Kellermeister in den

Schankraum:

Die Brechstange mit der Holzkiste rechts benutzen. Die Anleitung dann im Inventar lesen und wir bekommen erklärt, was weiter zu tun ist. Wir sollen ja die Ratte fangen, was der Roboter für uns erledigen kann. Den Roboter füttern wir mit Müll und geben ihm auch noch unser Stück Rattenfell. Der Roboter fängt die Ratte zwar nicht, kann sie aber vertreiben und so reden wir erneut mit dem Kellermeister. Wir dürfen Feierabend machen und gehen rechts von der Kiste nach draußen.

Gnomensbau - Wilburs Ausrüstung finden

Draußen im Schnee wird unser Kleiner fast vom Käfig mit dem Gremlin erschlagen. Der Gremlin, dessen Name Mortimer MacGuffin ist, gibt Wilbur blitzschnell seinen Ring. Er soll ihn zum Erzmagier Alastair in die Menschenstadt Seefels bringen. Wilbur braucht Hilfe und vor allem eine Ausrüstung.

Beim Gerüst die zusammengerollte **Plane** nehmen und dann auf der anderen Seite einen **Eiszapfen**. Jetzt betreten wir den

Gnomenbau:

Auch hier sollten wir unsere Ausrüstung vervollständigen und aktivieren zunächst mal den Flugfisch.



Die seltsame Kugel am Boden untersuchen und anklicken und wir aktivieren so den Flugfisch. Fangen können wir ihn aber nicht.

Auf dem Schaltpult den Hebel ganz rechts anklicken und wir öffnen den Zugang zur Küche.

Wir untersuchen auch hier alles und ergattern rechts aus der Getreidemühle etwas **Gerste**, weiterhin: **eine Schere** aus dem Messerblock und eine **blaue Flasche/ Küchenreiniger** ins Inventar einbringen.

Den Küchenschrank öffnen und die **grüne Flasche/Phiole/Superdünger** nehmen.

Die Küche ist abgegrast und somit wieder zum Schaltpult und den 2. Schalter von rechts anklicken. Ist hier ein rotierender Aufzug am Werk. Auf jeden Fall können wir danach in Wilburs Zimmer.

Weiter geht es an die Vervollständigung der Ausrüstung und wir nehmen den **Rucksack** von der Wand und den **Tennisschläger** unter dem Bett. Mit dem Netz kombiniert -> Kescher könnten wir doch unseren Flugfisch fangen. Gedacht – getan -> ergibt den **Flugfisch** im Inventar. Nun mit dem kleinen Aufzug in den Keller gehen.



Hier reden wir ausführlich mit dem Großvater und wenn er sich beschäftigt ihn erneut ansprechen und fragen, was man denn alles braucht.

Vorne rechts **das silbrige Seil /Elfenseil** nehmen.

Hinten die **komplette Werkzeugkiste** und daneben den **Verlängerungsarm** ergattern.

Zurück in der

Zwergenküche (den Gnomenbau verlassen):

Hier den Verlängerungsarm mit der blauen Flasche kombinieren. Dann beides auf den Schleimtopf benutzen und dieser wandert – gesäubert – in unser Inventar und könnte unser **Helm** werden!

Nun noch den Eiszapfen schmelzen und ihn dazu in die Kanne legen und auf den Herd stellen. Die Kanne mit dem geschmolzenen Eis wieder mitnehmen und **kristallklares Wasser** bekommen.

Jetzt brauchen wir nur noch unseren Fallschirm und die Landkarte, wenn Opas Angaben gestimmt haben.

Also den Rucksack mit dem Seil kombinieren und dann alles mit der Plane und fertig ist unser **Fallschirm**! 2 von 3 Ausrüstungsgegenständen hat unser kleiner Held nun schon. Zurück in die

Kneipe:

Der Zettel an der Wand über dem Kellermeister entpuppt sich als Landkarte, doch Wilbur kommt nicht daran, solange der Kellermeister darunter schläft. Ein

Ablenkungsmanöver muss her, kann das der Roboter? So schneidet Wilbur dem Kellermeister mit der Schere den **Bart** ab, füttert den Roboter erneut mit Müll und dem Bart und der Kellermeister wird letztendlich den Roboter besiegen und Wilbur kann, da der Kellermeister im Siegestaumel ist, die **Landkarte** nehmen.

Alles ist jetzt beisammen, also zurück zum Opa. Mit ihm reden und ansprechen dass man alles hat, doch er braucht noch ein Zahnrad und Zwergenstarkbier.

Jetzt den Flugfisch in den Schraubstock spannen und den Werkzeugkasten auf diesen anwenden - > ergibt **das Zahnrad**, das wir gleich unserem Opa geben.

Nun in die Kneipe zurück und mit dem Kellermeister über das Starkbier reden. Er braucht 3 Zutaten und wir geben ihm schon mal 2: Das Wasser und die Gerste. Hopfen hat die Ratte gestohlen und so untersuchen wir das Rattenloch und können einige **einzelne Hopfendolden** ergattern. Wir haben doch auch Superdünger im Inventar. Richtig angewendet mit der Hopfendolde sollte das doch mehr ergeben. Suchen wir also eine Stelle, wo wir die Hopfendolde pflanzen können. Wir finden sie

Im Gnomenbau:

Ein großer Blumentopf steht neben dem Schaltpult und wir wenden die Hopfendolde und den Dünger darauf an. Eine Handvoll **Hopfendolden** wandern dann in unser Inventar, wir bringen sie dem Kellermeister und bringen dann unserem Opa das Starkbier.



Gremlinhaus - Das Buch des Gremlin

Draußen an der Hausecke – links vom Kamin – die **Gießkanne** einsacken und auch einige **Holzschelte/Feuerholz**. Unter dem Blumentopf auf dem Holzstapel kommt ein **Feuerstein** zum Vorschein.

Es folgt die Untersuchung des Brunnens mit Benutzung der Kurbel, die darin endet, dass wir die Gießkanne an das Seil knoten und die Kurbel nochmals benutzen -> eine **Gremlingießkanne** voll Wasser. Jetzt in das Haus.

Im Haus:

Dort gleich den Sarkophag öffnen und mit der Mumie reden. Vom Ofensims ein **glänzendes, silbernes** Schild nehmen.

Rechts vom Sarkophag steht eine Werkzeugtasche, aus der wir das **Sieb** einstecken.

Rechts unter dem Fenster vom Schreibtisch **unvorstellbar wertvolle Dokumente** nehmen. Rechts davon steht eine abgeschlossene Holzschatkel. Die Steintruhe öffnen und das Sieb mit dem Sand darin benutzen -> **kleinen Schlüssel**.

Links von der Truhe finden wir den Sockel einer Statue und dafür brauchen wir etwas Sechseckiges.

Den Schlüssel nun mit der Holzschachtel benutzen -> **Zettel** und **sechseckige Steinscheibe**. Den Zettel lesen und Hinweise bekommen. Der Statuensockel brauchte doch etwas Sechseckiges und so wenden wir die Steinscheibe darauf an.

Es kommt die Statue hervor, die wie ein Kaffeeautomat aussieht. Helfen hier die Hinweise, die wir bekommen haben? Den Mund der Statue öffnen und **Bohnen** heraus nehmen. Jetzt brauchen wir noch eine Kaffeemühle. Das Haus verlassen.

Vor dem Haus:

Links vom Eingang die Bohnen mit den Mühlsteinen mahlen und so **Kaffeepulver** bekommen. Nun müssen wir den Kaffee kochen und befestigen so zunächst einmal die Kaffeekanne über der Feuerstelle an den Haltearm. Die Feuerstelle mit Holz und den wichtigen Dokumenten bestücken und dann den Feuerstein darauf anwenden.

Den Haltearm über das Feuer schwenken, wenn das Wasser kocht, die Kanne wieder einstecken und diese dann mit dem Kaffeepulver auffüllen.

Im Haus:

Hier den Kaffee in die Tasse füllen. Der Treibstoff für die Statue sollte nun etwas tun? Der Kellerabgang öffnet sich. Hier alles untersuchen und wir nehmen mit: die **Heckenschere** von der hinteren Wand und den **Holzstab**.

Vor dem Haus:

Draußen den Holzstab mit der Holzkonstruktion vor dem Fenster über dem Eingang verwenden. Dann links den zugewachsenen Grabstein mit der Heckenschere frei schneiden und untersuchen. Zurück nach drinnen.

Im Haus:

Links vom Ofen den kleinen Holzzuber ansehen.

Nun mit der Mumie reden. Bei den Fragen antworten wir mit „rot“, „Kinski“ und „234“. Wir bekommen den Diamanten, kombinieren ihn mit dem Holzstab, betreten erneut den Keller und platzieren den Stab rechts unten an der Treppe in einem kleinen Loch am Boden. Nun oben noch links in den Rahmen das silberne Schild einsetzen, damit das Licht umgeleitet wird. Wieder unten im Keller drehen wir die kleine Statue so lange bis der Lichtstrahl auf den Holzstab fällt und wir hinter dem Gitter das Buch ergattern können. Wir landen im Kapitel 2.

Kapitel 2 - Stadt

Nach einem Gespräch, der Stadtwache folgen und bis hinten durchgehen. Mit der Stadtwache reden, die uns nicht in die Oberstadt lässt. Wir brauchen ein Magierdiplom. Zurück und dann rechts ins

Gasthaus:

Hier mit Meister Markus alles besprechen. So richtig geht das aber nicht, also müssen wir die beiden Gesellen vom Spielen abhalten. Das Einmachglas links von der Theke nehmen und aus einem Karton eine Säge ergattern; dann rechts in den Serverraum. Zurück zum

Unbewachten Stadttor:

Den Stein am Boden ansehen und danach das Glas auf den Stein anwenden und wir haben ein Einmachglas mit Käfern.

Nun zur Stadtwache am anderen Tor und diese dort auf das „Essen für den Dämon“ ansprechen. Er schüchtert die Stadtwache ein/erpresst sie. Letztendlich muss unser kleiner Held eine Banane bekommen. Nun zurück ins

Gasthaus:

In den Serverraum und ein Bein eines Stuhles hinten neben der Tür ansägen. Dann die Akten 2x durcheinander bringen und beim 2. Versuch (wenn der Affe mit den Akten werkelt) auf den angesägten Stuhl klicken. Dann das Glas mit den Käfern auf den Affen benutzen und danach die Banane auf ihn anwenden und auch noch den Stuhl austauschen. Die Spieler geben endgültig auf und unser Kleiner kann von der Rollenspielmachine das Klebeband nehmen.

Nun wieder nach draußen und in die Zauberschule, die ja jetzt wieder besetzt ist.

Magierschule / Aufnahmebedingungen erfüllen

Die Zauberschule betreten und mit Meister Markus über alles reden. Er wird aufgenommen und kann ein Diplom bekommen, wenn er 3 Dinge beschafft. Zunächst mal bekommt er aber eine Karte, damit Wilbur nicht so viel laufen muss.

Die **Kristallkugel** mitnehmen und den Inhalt der Kartons gegenüber (**Magische Nadel und Faden** und **3 Tränke**). Alle 3 Tränke ausprobieren.

Vor der Magierschule:

Draußen mit dem Krämer über alles reden.

Die Ratte muss beseitigt werden und Wilbur will das erledigen. Die Ratte könnte in der Kanalisation sein. Wir schauen sie uns – rechts vom Gasthaus – an. Der Schrumpfrank bewirkt nicht genügend, also zurück zum Krämer, mit ihm reden und einen **Schrumpfring** bekommen. Diesen vor der Kanalisation ausprobieren, noch einen Schluck vom Schrumpfrank nehmen und Wilbur kann in die

Kanalisation:

Hier mit dem „König der Diebe“ über alles reden. Zurück zur

Stadtwatch am Tor:

Mit ihr reden. Das Riesensandwich bekommt Wilbur jedoch nur, wenn er ein Kartenspiel gewinnt. Vorerst ist das nicht möglich.

Kanalisation:

Mit dem König über das Kartenspiel reden.

Magierschule:

Mit Meister Markus über das Kartenspiel.

Von Meister Markus und der Ratte je ein **Kartenstück** bekommen und diese mit dem Klebeband zusammenkleben und dann zur

Stadtwatch am Tor:

Ihr die Karte präsentieren. Diese akzeptiert die Karte nicht.

Magierschule:

Mit Meister Markus reden, ein **Regelbuch** bekommen und zur

Stadtwatch am Tor:

Das Regelbuch der Wache präsentieren. Letztendlich bekommt Wilbur das **Sandwich** und steckt es in die Kanalisation.

Kanalisation:

Mit der Ratte reden; letztendlich bekommen wir die Maske.

Vor der Magierschule:

Die Maske dem Krämer geben und als Belohnung für die Maske fordert unser Held einen Magiestoff. Danach dann über die Karte zum

Schaustellerplatz:

Mit dem Schausteller über alles reden. Sich die Zukunft voraussagen lassen, Die Feder am Taubenkäfig nehmen und dann den Hamster und das Eichhörnchen (leerer Käfig) ansehen. Dann wieder mit dem Schausteller reden und ihn auf das Eichhörnchen ansprechen. Wenn er zum Eichhörnchen geht, werden die Kristallkugeln ausgetauscht.

Danach sich dann erneut die Zukunft voraussagen lassen und dies so lange, bis die Fragen bezüglich der Glücksradfarben da sind. Nun muss man mit 5 Fragen

herausbekommen, welche 3 Farben kommen werden. Schafft man es nicht, muss man von vorne beginnen.

Hat man es jedoch geschafft, dann gibt es das **Gold**. Zurück in die Stadt und in die

Kanalisation:

Die Ratte bitten, ein Schnittmuster und einen Zauberstab zu besorgen.

Magierschule:

Zwischenzeitlich das Gold beim Meister abliefern. Dann zurück zur

Kanalisation:

Hier weht die Friedensfahne und wir greifen hinein. Vielleicht haben die Ratten uns ja was beschaffen können -> **Zauberstab** und **Schnittmuster**. Im Inventar dann auf das Schnittmuster klicken.

Unser kleiner Held hat alles und geht zur

Magierschule:

Für sein Diplom muss er 3 Prüfungen ablegen.

Stadt: Diplomagier werden / 3 Prüfungen

Nach dem Gespräch den Spiegel anklicken und mit dem Meister darüber reden.

Dann das Bücherregal durchsuchen und ein **Rezept** finden. Nun versuchen die Zutaten für das Rezept finden. Vom Tisch eine **Phiole** und aus dem Kästchen **Maden** nehmen, aus einem Topf **Pfefferminze**.

Können auch bei dieser Aufgabe die Ratten helfen? Zurück in die

Kanalisation:

Mit der Ratte reden und **Schimmelschleim** vom Boden nehmen. Zurück ins

Gasthaus:

In den Serverraum und dort das **Tintenfasschen** mitgehen lassen. Jetzt zurück

Vor das Stadttor/Sumpf des Todes:

Auf das Schild „Zum Sumpf des Todes“ klicken.

Dort angelangt, nehmen wir die roten **Schweißaxerln** vom Baum und die **Knochenwürmer** beim Krokodilskelett.

Jetzt ins Schiff und am Eingang links unten **Pilze** ergattern und dann noch ein **Stück Seil** von der Wand.

Mit dem Tod reden über alles. Dann versuchen mit der in das Tintenfass gesteckten Feder ins Buch zu schreiben, doch der Tod lässt das nicht zu. Zurück in die

Stadt vor der Magierschule:

Mit dem Krämer reden. Letztendlich bekommen wir einen Sack, öffnen ihn und haben **Feuerwerkskörper** im Inventar.

Sumpf des Todes:

Die Feuerwerkskörper bringen wir ins Schiff zum Tod und bestücken damit den Ofen. Der Tod ist abgelenkt und in dieser Zeit schreiben wir in das Buch und weisen anschließend den Tod darauf hin. Jetzt können wir als Geist zurück in die

Magierschule:

Wir gehen durch den Spiegel. Wilbur kehrt mit dem **Amulett** zurück.

Sumpf des Todes:

Jetzt wieder mit dem Tod reden. Wilbur gibt den Betrug zu, der Tod gerät in Nöte und so macht man alles wieder ungeschehen. Dann nochmals alles bereden und die beiden haben eine Geschäftsidee für die Wilbur das Startkapital besorgen soll. Zum

Schaustellerplatz:

Das Gespräch komplett führen. Auch die Karotte vom Hamster entfernen und ins Inventar befördern.

Sumpf des Todes:

Wieder zum Schiff und zum Tod, ihm alles berichten und ihn als Testobjekt benutzen -> einen **Zylinder**.

Wie war das doch: Für unseren Zauber brauchen wir noch ein Kaninchen, den Zylinder haben wir ja schon. Wir gehen

Vor das Stadttor:

Hier könnte man doch eine Kaninchenfalle platzieren. Machen wir uns ans Werk und benutzen das Seil mit dem kleinen Baum und legen die Karotte in eine Schlaufe -> **Kaninchen!**

Schaustellerplatz:

Der Schausteller sollte uns nun den Kaninchen/Zylinder-Trick beibringen können.

Kanalisation:

Jetzt in die Stadt und mal schauen, ob die Ratten auch geholfen haben. Die Fahne ist gehisst und wir ergattern das **Hirschkäfergeweih**.

Jetzt muss wohl nur noch der Zaubertrank gebraut werden: also in die

Zauberschule:

Den Schimmelschleim in die Presse geben -> **Schimmelschleimextrakt**, exakt das, was wir noch brauchen. Die Hirschkäfergeweihe im Steinmörser zerkleinern -> **Hirschgeweihpulver**. Alles dann in den großen Kochtopf (gemäß Rezept); ümrühren mit einer Mausbewegung im Uhrzeigersinn bzw. – je nach Aufforderung – auch gegen den Uhrzeigersinn. Es sind wohl mehrere Versuche nötig.

Nun dem Meister das Amulett geben, den Zaubertrick vorführen und den Zaubertrank übergeben. So – der Meister kann es gar nicht glauben – bekommt Wilbur das **Magierdiplom** und er hat noch dazu einen Freund gewonnen. Jetzt zur

Stadtwache am Tor:

Ihr das Diplom zeigen. Wir dürfen weiter und in einer selbstablaufenden Sequenz erfahren wir ein dunkles Geheimnis. Wir landen dann am Flugplatz. Mit der Kopfgeldjägerin reden.

Obere Stadt: Reisevorbereitungen:

Zurück in die Zauberschule, aber es ist niemand da und so liest unser kleiner Held den Zettel und nimmt die **Brille** mit. Zurück zum

Flugplatz:

Mit Nate – dem Gefangenen - alle Punkte besprechen. Das **Netz** vom Boden nehmen, aber das **Seil** macht noch Probleme. Kurz nach rechts gehen und die Kopfgeldjägerin redet mit dem Gefangenen. In diesem Moment schnell das **Seil** ergattern. Zur

Stadtwache am Tor:

Hier treffen wir Ivo, die nicht zur oberen Stadt gelassen wird.

Dennoch: wir haben ja ein Seil, binden dieses drinnen am Pfosten der Brücke fest (beim Schiff) und werfen es so über die die Mauer. Ivo kann daran hochklettern und beide gehen in den

Magieturm:

Hier jetzt auf Ivo wechseln und sie holt Dokumente vom Schrank. Es sind Karten und man liest im Buch nach. Zurückwechseln und Wilbur sucht im großen Buch mit der Brille nach „Krun´Pak“, dem anderen Namen der Stadt. Er findet ihn und sucht dann auf der großen Karte danach. Ist die Stadt gefunden, dann wird sie markiert und Ivo liest den weiteren Weg vor. Alle Punkte werden markiert, so dass man die Insel „Sordia“ findet und auf der kleinen Karte einträgt.



Jetzt Ivo den Stärkungstrank geben und zurück zum Flugplatz. Dort das Seil vom Balken lösen und Ivo sollte mit Nate reden. Es kommt zum Armdrücken. Während des Kampfes legt Wilbur das Netz an der Planke als Falle aus, wirft das Seil über eine Verstrebung des Flugschiffes und verknotet das eine Ende mit dem Netz, das andere Ende mit dem Ballen. Geht Wilbur nun nach rechts, wird das Armdrücken beendet. Beide schieben nun den Ballen in den Abgrund. Der Feind ist beseitigt und nach einem längeren Gespräch ist Nate bereit, uns zu helfen und das Flugschiff zu steuern.

Kapitel 3 - Der versunkene Tempel

Alle 4 Nischen der Steintür ansehen; dann den **abgebrochenen Ast** im Vordergrund nehmen. Sich weiter umsehen und die **Schnur** über dem Wassereimer und das **Fischskelett** (einzelne Gräte als Angelhaken) nehmen. Auch der **Eimer** könnte nützlich sein. Gießen wir nämlich dessen Wasser auf eine trockene Stelle am Boden, dann können wir von dort **Regenwürmer** ins Inventar befördern. Jetzt eine **Angel** bauen mit Ast, Seil, Haken und diese dann mit dem Regenwurm bestücken. Wilbur soll jetzt helfen, einen Fisch zu bekommen, doch er nimmt alles zu wörtlich; letztendlich holt die Elfe den **Fisch**.

Jetzt mit Nate oberhalb der Steintür reden und sich ein Einmachglas kommt geflogen.

Das Bienennest betrachten und mit Tschiep darüber reden; so kann mit dem Einmachglas **Honig** ergattert werden.

Das Einmachglas dann auf den Vorsprung oben links stellen-> **Feuerfee im Einmachglas**.

Jetzt die Nischen füllen:

Unten links: Regenwürmer

Oben rechts: Feuerfee im Einmachglas

Unten rechts: Fisch im Eimer

Oben links: Tschiep (dies muss als letztes getan werden).

Die Steintür öffnet sich und Ivo geht in den Tempel.

Im Tempelinneren:

Die beiden Weggesellen gehen mit und stürzen auch prompt in einen Abgrund.

Weiter nach links gehen und noch weiter, bis wir von einem Abenteurer eine **Machete** ergattern können. Dann zurück zu den Abgestürzten. Die Machete mit der Wurzel über dem Abgrund benutzen. So kann unsere Elfe über den Abgrund schwingen. Sie sieht sich die Nischen nochmals an und nimmt das **Glas** und den **Eimer** wieder an sich.

Zurück zum Raum mit dem Skelett. Das Wasser hier betrachten und das Einmachglas damit füllen und eine Leuchtqualle fangen -> **leuchtendes Glas**. Jetzt den Eimer auf die Angel anwenden und dann das Einmachglas auf den Eimer. Jetzt sollte man das zu Wilbur in den Abgrund hinunterlassen und sie haben dort unten Licht.

Zu Wilbur wechseln und er liest Symbole an der Tür vor.

Die Steinringe dann als Ivo in der Wand betrachten und gemäß der Ansage von Wilbur einstellen : Schnecke, Fisch, Ast und Stern. Dann den Knopf rechts drücken. War die Einstellung korrekt, dann öffnet sich bei Wilbur die Tür.

Er geht ganz nach links durch und begutachtet die Luke mit einem Rad, kann aber nichts erreichen. So betritt er eine Plattform (rechts) und ist wieder mit Nate vereint. Die Wurzeln ansehen, sich von Nate an diese heben lassen und Wilbur ist wieder oben.

Über die linke Plattform wieder runter. Wieder nach oben, Nate auf die Plattform dirigieren und dann den Stein auf die Plattform schieben. Wilbur fährt nach unten, Nate nach oben. Doch was nun? Nate öffnet links die Luke und fährt dann wieder runter.

Wilbur wird wieder an die Wurzel gehoben und kann nun in die geöffnete Luke und weiter nach oben. Ganz oben steht Wilbur über Ivo und wirft ihr einen **Kristall** nach unten.

Die **Steintafel** oben mitnehmen. Eine Etage nach unten und Ivo die Steintafel geben. Als Ivo die Steintafel betrachten und die Kombination wieder an der Säule einstellen. Als Nate den Kopf in der Mitte des Raumes betrachten und den Schalter aktivieren. Wilbur geht in den Raum mit dem Skelett, Nate ganz nach links zum Rad und Ivo stellt diesmal die 2. Kombination von links ein, die Feststellung des Rades löst sich und so kann Nate das Rad drehen.

Ivo stellt nun die rechte Kombination ein, Nate kann danach nach oben klettern und geht zu Wilbur. Man hat jetzt nur 1 Kristall. Also benutzt Ivo nochmals die mittlere Kombination an der Säule, Wilbur klettert den Schacht links runter, findet in der Mauer einen kleinen Durchgang, schiebt sich hindurch und landet auf der rechten Empore und wirft dann Ivo den **2. Kristall** runter.

Jetzt alle 3 in den Raum mit dem Skelett versammeln, als Ivo die beiden Kristalle einsetzen und speichern. Hier entscheidet man nun, mit wem es weiter geht, je nachdem, wen man durch die Tür schickt. Das beeinflusst das Spielgeschehen/Handeln an einem weiteren Punkt. Alle 3 müssen den jeweiligen Kristall berühren.

Lassen wir Ivo weitermachen, aber das ist eigentlich unerheblich.



Im versunkenen Tempel

Wir untersuchen das Boot und nehmen das Paddel mit. Dann ein paar Steinchen nehmen und die Schale links ansehen und durchsuchen -> eine Dose Ölsardinen und eine Steinscheibe können genommen werden.

An dieser Stelle ist jetzt die Handlungsweise unterschiedlich – je nachdem, wen man durch die Tür geschickt hat.

Um die mittlere Türe zu öffnen folgendermaßen handeln:

Als Nate die **Metallstange** neben dem Boot nehmen und damit die Tür öffnen.

Als Wilbur den Zauberstab in die Öffnung der Tür stecken.

Als Ivo durch das Loch oberhalb der Tür klettern.

Im Maschinenraum die Schublade unterhalb des Kontrollpunktes durchsuchen und sie offen lassen -> ergibt eine 2. **Steinscheibe**. Der **Rohrpostzylinder** rechts mitnehmen.

Den Gnom-Tec mit den Steinscheiben ansehen und beide Scheiben dann darauf anwenden. Nun müssen noch – durch Drehung der Scheiben – die richtigen Symbole eingestellt werden. Man dreht nun die untere Scheibe so lange, bis (beim Drücken des Schaftes in der Mitte) das linke Feld grün wird. So arbeitet man sich nach oben und drückt immer nach jeder Drehung den Schaft, damit letztendlich alle 4 Felder grün sind. Sollte dies nicht gehen: Die Einstellung muss auf jeden Fall wie folgt aussehen:



Dann den großen roten Knopf links betätigen. Nun noch das Paddel in ein Loch neben den sich drehenden Rädern einsetzen. Das Rad neben der Tür drehen und sie öffnet sich.

Jetzt zurück zum Eingang des Tempels, doch die beiden Mitstreiter kommen nicht, ja sie sind sogar verschwunden. Ganz in Richtung Ausgang gehen und mitbekommen, dass die beiden gefangen genommen wurden.

Zurück in den Maschinenraum und die Ölsardinen mit dem Fußboden benutzen.

Dann den Raum wieder verlassen und links Steinchen auf Munkus, den Hexenmeister werfen.

Der Hexenmeister kommt, fällt auf die Nase und während er am Boden liegt, den Rohrpostzylinder in die Vorrichtung rechts stecken, der ihn dann erneut k.o. schlägt, wenn er wieder aufgestanden ist, und schnell nach draußen. Wir schließen ihn ein, gehen zur Opferschale und nehmen daraus einen **Spiegel**. In Richtung des Ausgang gehen und beim Abgrund die Angel mitnehmen. Rüberschwingen, den Tempel verlassen.

Vor dem Tempel:

Den Spiegel auf den Troll anwenden und ihn damit blenden.

Jetzt können wir mit Nate und Ivo reden bzw. ihnen ein Zeichen geben, den Troll abzulenken. Die Angel dann mit der Keule benutzen und erneut den Spiegel auf den Troll anwenden. Durch das Blenden stürzt er über die Schnur den Abhang hinunter und wir können drinnen die Gänge weiter erkunden.

Monsternagen – Schatz sichern:

Alles absuchen: man muss in der Dunkelheit unbedingt ein **Gefäß**, einen **Karton** und eine Flüssigkeit finden. Das Gefäß mit der Flüssigkeit benutzen. Den Karton im Inventar anklicken. Instant-Leuchtqualen kommen letztendlich zum Vorschein und diese werden auf das Gefäß benutzt. So wird der Raum erleuchtet. Aber es ist gar kein Raum sondern der Magen eines Monsters? Auf jeden Fall steht links die Kiste. Nur: wie kommen wir dran? Durch die Säure können wir nicht waten. Also Ivo das Fass benutzen und schon ist sie drüben.

Ivo nimmt das Brett und kehrt zu Wilbur zurück. Sie gibt Wilbur das Brett, der das Brett dann mit dem Fass benutzt. Das Brett als Paddel benutzt und auch Wilbur kommt drüben an. Rechts den Apparat ansehen -> **Lautkratzer**.

Links jetzt zum Loch und unser Held klettert (nach einer Diskussion, da er nicht so recht will) mal schnell hinein und bringt einen **Holzdeckel** und ein **Seil** mit (hat man hier gespart, da man nicht sieht, was der Kleine tut? Das man uns doch spielen lassen können!?).

Wieder das Brett mit dem Fass benutzen und Ivo das Seil geben. Dann den Deckel mit dem Fass benutzen und so erreichen beide die andere Seite.

Jetzt benutzt Ivo das Seil mit der Schatzkiste, um es festzuknoten und beide ziehen am Seil.

Wilbur untersucht die Kiste (mehrmals) -> **Flüstertüte**. Nun die Metallröhre/das Horn ansehen, dann den Lautkratzer mit dem Horn benutzen, dann die Flüstertüte mit dem Horn benutzen und letztendlich das Horn benutzen. Jetzt kann Wilbur mit dem Wesen reden. Es lässt alle schließlich gehen, doch unsere 2 kommen nicht weit. Es kommt zum Kampf und wir landen im Kapitel 4.



Kapitel 4 - In den wilden Landen

Nachdem man wieder handeln kann mit der Wasserleiche reden.

Das **Kleidungsstück**, das aus dem Sarg hervorschaut (hinter der Wasserleiche) mitnehmen. Dann den Sarg neben der Wasserleiche und den Siegelring betrachten. In die vordere Gruft und mit dem Zombie (Harlekin) reden.

Nun mit Gulliver reden.

Auf einem kleinen Hocker kann **Klebstoff** ergattert werden und auf der Werkbank gibt es einen **Faden** und **gelbe Farbe**.

Dann die Gruft verlassen und nach rechts gehen.

Vor dem Orc-Lager:

Hier beim Müllhaufen links **Bretter** mitnehmen und rechts eine **Blume**, dann das **Plakat** neben dem Tor einstecken.

Jetzt versuchen, ins Orc-Lager zu kommen und mit dem Häuptling über alles reden. Zurück in die

Gruft:

Mit Gulliver reden und dann auf die Suche gehen.

Vor der Gruft:

Die Reisetruhe des Paladin (vor der Gruft) öffnen und **Pompon** ergattern.

Im Zelt (Tipi):

Wir nehmen einen **Metallgegenstand/den Kupfernapf** und den **Blasebalg**. Weiterhin eine **Feder** und die **Schminke** aus einer Truhe.

Der Kleber wird mit dem Kleidungsstück und dann mit dem Blasebalg kombiniert, der so repariert ist. Unser Held redet mit dem Tauren.

In der Gruft:

Jetzt wieder zur Wasserleiche/verschmähten Jungfrau und mit ihr reden und sie auf das Kriegerset ansprechen. Dann die Feder mit dem Papier kombinieren und so einen **Liebesbrief** schreiben, und im vorderen Teil dann die tropfende Kerze darauf benutzen, dann im hinteren Teil den Brief mit dem Siegel.

Jetzt den Brief der Jungfrau geben und sie verrät, wo das Schild zu finden ist.

Vorne dann Gulliver den reparierten Blasebalg geben und wir reden wieder mal mit dem Zombie-Anführer und sprechen ihn auf das Kriegerset an.

Draußen:

Jetzt mit dem Paladin reden und dann den Kupfernapf auf die feuchte Stelle legen.

Zum Tauren/Tipi:

Mit ihm reden (.....Paladin will ihm nicht verzeihen....). Er will einen Trank brauen, aber dafür braucht er Dinge vom Paladin. Das Pompon kann man schon übergeben, das andere muss noch besorgt werden.

Beim Paladin:

Wieder mit dem Paladin reden, auch über den Streit mit dem Zombie und den **Napf mit der Spucke** danach nehmen; hat man den **Kamm** noch nicht, dann richtig reden.

Die Fahne betrachten und dann zurück in den

Unteren Teil der Gruft:

Hier aus einer Urne etwas **Asche** mitnehmen.

Zurück zu Tipi:

Dem Schamanen dann den Kamm, die Spucke und die Asche geben und wir bekommen den **Trank**.

Beim Palladin:

Den Trank dem Paladin geben und ihm Gespräch wählen „... 0 Kaloreien..“, „..Manatrank..“ und „.... Stärkungszauber..“

Gruft:

Jetzt als Paladin in die Gruft gehen und in der selbstablaufenden Sequenz erfolgt die Verzeihung und wir erfahren Neues. Nach dieser Sequenz wieder nach draußen.

Vor der Gruft:

Unterhalb des Baumes **Pilze** finden und weiter oben **rote Steine**. Auch der **Zombiekopf** kann genommen werden.

Gruft:

Den Kopf bringen wir gleich zu Gulliver und reden dann nochmals mit ihm. Etwas makaber das Ganze, aber dann draußen

Vor der Gruft:

Nochmals bei Gulliver nach fragen, wie es weiter geht. Wir kommen um den Blitzschlag nicht herum, also weiter zum Schamanen.

Tipi:

Mit dem Schamanen reden, doch er kann keinen Blitz herbeizaubern, könnte uns aber den dafür benötigten Tanz beibringen, wenn wir ihm seine Pilze besorgen. Die Pilze haben wir ja schon, nur die Farbe und der Geruch stimmen nicht.

Die blauen Blüten im Mörser zerkleinern und ebenso die roten Steinchen. Dann die **blaue und gelbe Farbe** zu **grüner Farbe** im Inventar kombinieren. Zurück in die

Gruft:

Mit dem Zombie-Anführer über die Pilze reden. Es gibt keine mehr, also muss unser Held wohl selbst welche herstellen. In den unteren Teil der Gruft und das rote Pulver mit der Tränenpfütze verwenden, dann rot und blau im Inventar zu **lila** kombinieren. Jetzt die lila Farbe auf den Pilz anwenden und danach die grüne. Hhhmmmmm, das merkt aber der Schamane doch, denn die Pilze riechen frisch und nicht alt und modrig. Also draußen.

Vor der Gruft:

Mit Esther reden und die benutzt die Pilze mit ihren Achseln und so stimmt auch der Geruch!

Hilft uns jetzt der Schamane?

Tipi:

Geben wir dem Schamanen die Pilze. Er gibt uns einen **Zettel mit den Tanzschritten**. Wir gehen zu Esther

Vor der Gruft:

Wir betrachten beim Baum die Antenne. Stehen wir richtig, dann benutzen wir die Tanzanleitung und es folgt ein Mini-(Action)-Spiel – man hätte sich das sparen können!!!! -, das – war alles korrekt – zum Blitzschlag führt.

Gruft:

Dann in die Gruft, das Grab betrachten und die **Rüstung** finden. Jetzt über die Karte zur

Oger-Höhle:

Nach rechts wenden und das Schild/den Teller mehrmals betrachten. Mit dem Oger über alles reden und zum Schluss nur mit Grump reden und letztendlich erfahren, dass ein Zwilling gerne trinkt und man ihn mit einem Cocktail ablenken könne. Das **Glas** vom Schrank in der Höhle nehmen, dann den Schrank öffnen und ein **Schirmchen** ergattern. Links den **Sack** öffnen und ihn nehmen (**Äpfel**) und noch weiter links ein **Schlauchstück**.

Zurück zur Gruft und draußen dort nach rechts zum Ork-Lager.

Vor dem Ork-Lager:

Hier die Äpfel auf die Saftpresse beim Müll anwenden. Mit dem **gepressten Saft** dann ins

Tipi-Zelt zum Schamanen:

Dort das Schlauchstück auf die Öffnung des Topfes anwenden und dann 3 x den Saft in den Topf kippen. Danach noch den Saft in das Cocktailglas schütten und dann dieses mit dem Schirmchen verzieren. Wieder zur

Ogerhöhle:

Mit den morschen Bretter auf dem Spalt im Felsen eine Falle bauen, den **Faden mit dem Pompon** kombinieren und den Cocktail kredenzen. Den Pompon mit Grump benutzen, es erfolgt ein Absturz, wir können das **Schild** nehmen und dieses bedankt sich noch bei uns, dass wir es gerettet haben.

Nun über die Landkarte zum Feuerberg:

Mit dem Drachen über alles reden und dann den **Schmiedehammer**, die **Zange** und einen **Stein** nehmen. Den Stein mit dem Amboss benutzen, so den Stein zertrümmern und einen **Stein mit Kristallen** bekommen. Jetzt zur

Erdwichtelhöhle:

Mit dem Helm über alles reden, dann – nach dem Rauswurf - die Höhle betreten und sich rechts halten.

Den **Erdwichtelteddy** vom einen Stuhl auf den anderen legen und es gibt Streit, so dass unser Held freie Bahn hat.

Zurück und dann nach oben und in den linken Gang.

Den **Trinkschlauch** nehmen, zurück und dann nach rechts. Vom Tisch einen **Schlüssel** nehmen und aus der Kiste **Dynamit**.

Zurück, nach unten und links den Trinkschlauch am Wasserbecken füllen.

In die Höhle mit den Stühlen, dort weiter rechts eine Truhe finden und diese mit dem Schlüssel öffnen. Hier jetzt einen **magnetischen Stein** finden und diesen sogleich an den Faden binden.

Zurück und in Richtung der Höhle mit dem Dynamit, diese aber rechts liegen lassen und nach oben durch zu einer Höhle mit einem arbeitenden Erdwichtel und einer Fackel rechts, die man anklicken kann. Auf diese Fackel den Wasserbeutel anwenden und die **erloschene Fackel** dann auch mitnehmen.

Aus der Höhle raus und dann nach links zum Lagerfeuer. Dort die Fackel wieder anzünden.

Zurück in die Höhle, wo wir die Fackel genommen haben und dort nach links oben weiter. Wir kommen in eine Höhle mit einem Schutthaufen, wenden auf diesen das Dynamit an und dann darauf die Fackel. So verteilt sich der Schutt und unser Held kann dann nach links zur Lore gehen und von dort einen **Holzstiel** nehmen.

Nun nach rechts oben in die „hell erleuchtete Höhle“.

An der Kante stehen und nach unten schauen. Nun den „magnetischen Stein mit dem Faden“ mit den Helm kombinieren – ihn einfangen und in einer kleinen Show den Helm letztendlich entsorgen lassen.

Jetzt erst nach unten gehen, den Kopf der Statue betrachten (an dem ein Erdwichtel herumfummelt) und mit dem Erdwichtel reden; ihm dann den glitzernden Stein geben, danach den **Kopf** nehmen und hinten noch ein paar **Goldnuggets** klauen. Nun über die Karte zurück zum

Feuerberg:

Den Drachenkopf mit der Öffnung am Drachen ohne Kopf benutzen.

Die Luke vom Lavabecken öffnen, die Goldnuggets in die Schale im Inventar geben und die Schale dann in den Ofen. Mit der Zange die Schale wieder rausholen und sie auf die Münzpresse links anwenden. Diese dann bedienen -> **Goldmünze**.

Jetzt verrät der Drache, wo das Schwert ist, doch unser Held hat keinen Erfolg, es gibt nur einen **Spitzhackenkopf** und ein **zerbrochenes Schwert**. Er muss sich selbst ein intaktes Schwert schmieden und der Drache gibt ihm eine Schmiedeanleitung. Diese lesen und den Spitzhackenkopf mit dem Holzstiel kombinieren -> **Spitzhacke**. Über die Karte zurück zu den

Erdwichteln:

Den Helm vor der Höhle nehmen und aufsetzen. Innen in den oberen Bereich gehen. Auf dem Weg dorthin an der Lore vorbeikommen und links von dieser im Fels Adern entdecken. Darauf wird die Spitzhacke benutzt -> **kupferhaltiges Gestein**. Zurück zum

Feuerberg:

Hier das Gestein in die Steinschale, diese in den Ofen, mit der Zange wieder heraus holen, alles im Wasserbecken abkühlen und das Kupfer auf den Amboss legen. Den Hammer mit dem Amboss benutzen und danach dann evtl. noch die Zange. Auf jeden Fall muss man dann das Schwert auf den Amboss legen können. Amboss anklicken. Nun mit dem Drachen richtig reden, so dann man zum Dialog kommt, dass man seine Hilfe braucht.

Jetzt zum Orclager und mit dem Häuptling ausführlich reden und ihm nachweisen, dass man ein würdiger Gegner ist. So dürfen wir ins Lager.

Festung des Bösen – Elfenbefreiung:

Sich alles drinnen ansehen und mit Tschiep rechts auf der Telefonzelle reden. Dann mit dem Vieh reden, das sich befreien kann uns aber (noch) nicht helfen kann. Die **Eisenstange** automatisch nehmen, aber sie hilft nicht. Die Eisenstange erneut nehmen.

Links das Skelett ansehen und einen Stoffetzen ergattern. Diesen mit der Eisenstange kombinieren. Die Zelle verlassen.

Außerhalb der Zelle/Thronsaal:

Die Treppe nach oben in den Thronsaal gehen. Ganz links ein Gefäß mit Inhalt untersuchen. Da das Vieh nicht hineingreifen will, die Stange damit benutzen -> **Fackel**.

Nach rechts gehen und hinter dem Thron kann ein **Samtkissen** genommen werden. Hier ist nichts weiter (vorerst) zu erreichen, als gehen wir wieder runter zur

Straße:

Hier zünden die Fackel an einem brennenden Napf an. Diese benutzen wir mit dem Troll – zünden dessen Hose an - und wir können einen **Schlüsselbund** ergattern.

Das **Gummihuhn** rechts vom Haken und auch den **Hammer** (links davon) mitnehmen. Das Samtkissen ganz links auf ein überstehendes Brett unter dem Fenster legen.

Das Rohr ansehen und es dann anschubsen. Das Rohr dann solange drehen, bis ein Ende auf das Loch rechts/den Schacht zeigt. Wir reden mit Ivo und gehen in den

Kerker:

Hier benutzen wir den Schlüssel auf die Ketten und befreien Ivo. Das Vieh verlässt den Kerker wieder.

Straße/Thronsaal:

Im Thronsaal eine **Kanonenkugel** anklicken und die Kugel rollt durch das Fenster und landet auf dem Kissen. Zurück zum Kissen/Brett. Kanonenkugel anklicken und die sollte in den Kerker rollen. Zurück in den

Kerker:

Ivo das Gummihuhn und die Fackel geben. Weiter als Ivo und sie nimmt die **Kanonenkugel**. Auf das Vieh wechseln und zurück in den

Thronsaal:

Das Fass betrachten (solange bis das Vieh ein Gemälde (eines Braten) mitnimmt. Zurück in den

Kerker:

Hier Ivo das Bild geben und dann auf Ivo wechseln. Das Bild/Stilleben auf das Fenster der Kerkertür anwenden. Dann das Gummihuhn am Foltergerät befestigen und die Kanonenkugel mit dem Gummihuhn benutzen. Ein dicker, fetter Braten? Nein, eher ein Katapult! Jetzt auf das Vieh wechseln, der zum Troll geht und ihn anlockt. Der Troll wird gefangen. Als Ivo nun mit dem gefangenen Gremlin rechts in der Zelle neben dem Troll reden. Raus auf die

Straße:

Den Hammer nehmen und das Banner rechts ansehen. Als Vieh in den

Thronsaal:

Die Vase betrachten und hineinklettern. Als Ivo draußen mit der Fackel das Banner anzünden, als Vieh dann drinnen ein **Pergament** nehmen und schnell wieder in die Vase. Wenn die Wache zurück ist, die Vase verlassen und zurück in der

Kerker:

Hier mit dem Zauber/Pergament die Stäbe vereisen und dann als Ivo mit dem Hammer alles zertrümmern. Der Gremlin McGuffin ist frei und wir reden mit ihm. -> **Universalschlossöffner**.

Die Telefonzelle betrachten und mit dem Gremlin erneut reden, der dann die Telefonzelle untersucht und Erstaunliches feststellt. Als Ivo jetzt wieder in den

Thronsaal:

Den Universalschlüssel auf die Truhe benutzen -> **Goldmünzen**. Zurück in den

Kerker:

Am Fackelhalter ziehen und aus dem Loch ein **Telefonbuch** nehmen. McGuffin das Goldstück und das Buch übergeben und wir sind wieder in der Freiheit.

Der Wettkampf:

Mit dem Orc-Häuptling sprechen; der Wettkampf beginnt, doch unser Held ist zu schwach, so dass eine List oder Betrug (?) her muss.

Den Termitenhügel links betrachten und mit den Termiten reden. Sie könnten helfen, aber auch die machen nichts umsonst.

Also machen wir uns auf die Suche nach dem Spezialbrett.

Den Baumstumpf hinten ansehen und einen der **ausgetriebenen Äste** nehmen. Dann nach rechts ganz durchgehen (hinterer Teil des Lagers) und in das Zelt des Häuptlings.

Mit Wilbur über alles reden, den Schädel betrachten und die **Pfeilspitze** nehmen.

Hinten auf dem Sofa das gesuchte **Brett** ergattern und es den Termiten geben. Dann das Brett auf den Holzstamm/Zwerg anwenden und so die Termiten auf diesen setzen und danach den Zwerg ein 2. Mal werfen und unser Held gewinnt.

Im Inventar nur aus den 3 Teilen einen **selbst gebastelten Pfeil** herstellen.

Nun in den hinteren Teil des Lagers. Mit dem Häuptling reden, doch ohne Bogen ist nichts zu machen. Wieder nach vorne und mit der seltsamen Gestalt/fahrenden Händler reden. Danach mit der anderen Gestalt links, die uns helfen will, wenn wir beim Krämer 98 Kupferkessel bestellen. Zum Krämer und mit ihm darüber reden.

Dann mit der anderen Gestalt, die jetzt einen Bogen besorgen will. Gehen wir 1x aus dem Bild und kehren sofort wieder zurück -> **Knochenbogen** von der Gestalt.

Jetzt einen Schießversuch hinten starten, der misslingt.

Nach vorne zum Krämer und über einen **magischen Stein** sprechen. Er gibt ihn her, wenn wir in einem Spiel gewinnen. Mit der anderen Gestalt nochmals reden, dann den Zettel lesen, Krämer ansprechen und spielen und letztendlich gewinnen.

Wieder nach hinten gehen und magischen Stein mit Zielscheibe benutzen. Unser Held trifft nicht, sondern schießt auf Metall, so dass man dieses richtig drehen muss, damit der Pfeil richtig abgelenkt wird. Die Pfanne oben rechts neben dem Ausgang wir 1x, das Schild neben der Zielscheibe ebenfalls 1x und der Wok rechts neben der Zielscheibe wird 2x gedreht. Somit ist uns der Gewinn sicher und auch der letzte Kampf wird gewonnen (zwischendurch fragen, ob man den Kampf nicht vorzeitig beenden kann), so dass Wilbur wieder befreit ist, mit dem wir jetzt weiterspielen.

Wilbur betrachtet den Korb, nimmt ein **Wollknäuel / Faden** und verlässt die Hütte.

Draußen die Zielscheibe betrachten – evtl. mehrmals – den Stein nehmen und ihn mit dem Faden verbinden und mit dem Häuptling reden. Die Bannkreis-Verpackung bekommen und die Anleitung dazu lesen (mehrmals und einen Hinweis bekommen), ebenso eine **Mithrilfolie**. Man braucht noch den Draht, aber wo ist der?

In den vorderen Teil gehen, den **Draht/Antenne** entdecken und mit den Magneten mit Faden die Antenne herunter holen. Dann die Folie auf den Draht anwenden -> **Kopfschutz**.

Jetzt in die Hütte, den Kopfschutz aufsetzen und das Kästchen holen. Wir können es aber nicht mitnehmen. Also reden wir mit den Termiten. Diese schaffen es, das

Kästchen unbemerkt nach vorne zu befördern und mit Trick 17 gelangt es wieder in unseren Besitz. Wir landen im Kapitel 5.

Kapitel 5 - In den wilden Landen – Der Raumzeit-Modifikator:

Wieder links den Müllhaufen untersuchen -> **Ballon**

Im Orc-Lager:

Den Termitenhügel und dann die Punktetafel ansehen. Das **Sockenmaßband** mitnehmen.

Jetzt in den hinteren Teil des Lagers und dann in das Zelt. Das Brett auf dem Sofa ist natürlich weg. Wo finden wir es aber jetzt? Das Orclager verlassen. Jetzt zum

Platz vor der Gruft:

Das Tor vor der Gruft betrachten und dann mit dem Zombie-Anführer sprechen, der jetzt auf dem Platz des Paladin zu finden ist. Wir sollen die Gräber ansehen. § können wir ansehen, dann aber zum Zombie und ihm sagen, dass wir nichts Richtiges finden. So bekommen wir (bei den Schachteln) doch noch das **Brett**. Jetzt zum

Tipi-Zelt:

Hier die Socken im Topf kochen und das Maßband läuft ein. Mit dem Schamanen reden. Zurück ins

Orc-Lager:

Das Maßband an die Tafel hängen; nach hinten und das Bretten auf das Kissen auf der Couch legen. Jetzt mit der Karte zum

Oger-Höhle:

Den Spalt ansehen und sich als MaZaz vorstellen. Danach dann die Wahrheit sagen und den Schrank in der Ogerhöhle durchsuchen, um die beiden zu retten. Wir finden **starke Seide** und binden diese an den Ballon, der über dem Feuer mit Heißluft gefüllt wurde. Das allerdings hilft auch nicht weiter. Also mit der Karte zum

Feuerberg:

Hier die **Kupferkessel** mitnehmen und diesen bringen ins

Orc-Lager:

Die Kessel dann letztendlich beim Krämer gegen **Feuerwasser** eintauschen. Jetzt ins

Tipi-Zelt:

Das Feuerwasser gegen das **Geweih** eintauschen und es gleich mit der Sehne zum Bogen umfunktionieren. Zurück zum

Orc-Lager:

Ganz durchgehen und dann noch mit dem Krämer sprechen und einen **Verkleinerungsring** bekommen. Zurück zur

Oger-Höhle:

Den Ring in den Spalt werden. Zurück ins

Orc-Lager:

Wir spielen als Wilbur weiter und benutzen Ivos Tuch mit dem Artefakt und tauschen es aus. In einer selbstablaufenden Sequenz geht es weiter

Die Festung des Bösen – Einbruch in die Festung:

Als Ivo den Kerker verlassen, nach oben in den Thronsaal, die Wache überwältigen und das Ende genießen.

© Ludwig Kratz - <http://www.gamepad.de>



Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Sollten Sie die Lösung kostenlos und/oder aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,). Gerne können Sie uns etwas spenden. Wenn Sie uns z. B. ein paar Briefmarken zusenden wollen: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.